BOCCE

Art by Gallo '87

SIMULMONDO
SOFTWARE

prodotto da Francesco M. Carlà (Simulmondo Software)
programma & grafica di Ivan Venturi
distribuito dalla ITAL VIDEO srl

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO:

1) spegnere il computer
2) attendere almeno 5 secondi
3) togliere qualsiasi tipo di cartuccia
4) riaccendere il computer
5) controllare che il nastro sia ben riavvolto
6) digitare LOAD e premere RETURN
7) premere il tasto PLAY sul registratore

INTRODUZIONE

Di sicuro sono poche le persone che non hanno mai disputato una sfida a bocce con un amico o con qualche altro avversario.

Questo gioco è da svariati anni una vera e propria disciplina sportiva, anche se nacque nelle campagne come passatempo senza nessuna pretesa.

Il programma BOCCE è la simulazione per computer dell'omonimo sport, e permette sfide a questo gioco contro un avversario umano o generato dal computer, sia al gioco «indoor», ovvero in un bocciodromo, sia a quello giocato lungo le strade di campagna.

REGOLAMENTO

Le regole basilari delle Bocce non sono molte né tantomeno complicate.
Ogni giocatore ha a disposizione due bocce. Ecco lo schema di turno:

1) Il giocatore di turno lancia sul campo di gioco il pallino, dopodiché tira una boccia cercando di avvicinarsi il più possibile ad esso.
2) L'avversario lancia un asua boccia, tentando a sua volta di avvicinarsi al pallino e, se è necessario, di allontanare la boccia avversaria.
3) Il giocatore la cui boccia risulti più distante dal pallino lancia l'altra boccia a sua disposizione tentando di cambiare la situazione a suo favore (ovvero fare in modo che una delle proprie bocce diventi la più vicina al pallino).
4) L'altro giocatore tira un'altra boccia, cercando a seconda dei casi di avvicinarsi al pallino o di allontanare le bocce avversarie.

Al giocatore che ha lanciato la boccia più vicina al pallino verrà assegnato un punto oppure due, nel caso che anche la seconda boccia più vicina sia stata lanciata da lui.
Il giocatore vince la partita se uguaglia o supera col suo punteggio quello fissato all'inizio della gara come il minimo per vincere.

Nel gioco vero e proprio vi sono numerose altre regole di importanza minore, che nel programma sono ignorate; si è infatti preferito creare una versione più semplice del regolamento, in quanto molte regole avrebbero soltanto appesantito il ritmo del gioco limitando le possibilità del giocatore.

In BOCCE, per esempio, una boccia che tocca il legno al bordo della pista non viene eliminata, come succede nella realtà; l'unico effetto è il rumore sordo del legno.

A differenza del gioco reale, una boccia che viene tirata fuori dal campo di gioco non viene eliminata: il giocatore che ha sbagliato il tiro lo ripeterà semplicemente.
Nella realtà vi sono due modi di giocare a bocce: il sistema «raffa» e il sistema «volo».

In quello «raffa» la boccia viene tirata rasoterra e quindi rotola fin dall'inizio, mentre nel sistema «volo» essa viene lanciata in aria e tocca il terreno solo in un secondo tempo.
Per BOCCE è stato adottato il secondo metodo, in quanto i percorsi di campagna sono ricchi di ostacoli e un lungo rotolamento, tipico della «raffa», risulterebbe sempre molto difficoltoso.

COME COMINCIARE

Caricato il programma, questo comincerà a girare automaticamente, mostrando la presentazioine. Per passare allo schermo dei titoli, si dovrà premere un tasto qualsiasi o il pulsante di un joystick.

Senza questa operazione il programma dopo una pausa mostrerà una seconda schermata introduttiva, dopodiché, comincerà il DEMO, ovvero una partita dimostrativa giocata da due uomini del computer.

Per interrompere il demo premere «F1».
Per passare dallo schermo dei titoli alle opzioni bisognerà premere un tasto qualsiasi o il pulsante di un joystick.

LE OPZIONI

Le opzioni si dividono in un totale di 6 menù per mezzo dei quali si può determinare:
— il tipo di gioco
— il numero di giocatori
— i nomi dei giocatori
— il numero di joystick da usare
— il livello di abilità dell'avversario creato dal computer
— il punteggio per vincere.

Con la prima opzione si può scegliere di giocare in un bocciodromo (INDOOR), lungo una strada di campagna (ON FIELD), oppure fare pratica (PRACTICE).
Il bocciodromo si differenzia dalla strada di campagna soprattutto per la mancanza di ostacoli.
Per maggiori chiarimenti sulla pratica vedi l'omonima sezione.
Il numero di joystick si potrà selezionare solo nelle partite a 2 giocatori. Se verranno selezionati 2 joystick, il primo giocatore adopererà il joystick in porta 1 e il secondo quello in porta 2.
Se si seleziona il gioco contro il computer, si potrà selezionare il livello di abilità dell'avversario, e il joystick da usare sarà quello in porta 2.
Il giocatore che tirerà il pallino sarà quello che avrà scritto il suo nome per primo.

MODALITA' DI LANCIO

Nella seconda finestra sono indicati tre dei quattro parametri di gioco che si possono modificare: la direzione (DIRECTION), l'effetto (SPIN) e la posizione (POSITION). La potenza di lancio si modifica, come si vedrà più avanti, tramite il pulsante.

Per modificare un parametro si dovrà:
— selezionarlo (muovendo il joystick verso l'alto o verso il basso)
— modificarlo (muovendo il joystick verso destra o verso sinistra).
La direzione è indicata, nella finestra di sinistra, dal mirino più in alto, che si muoverà modificando il parametro «DIRECTION».
Il mirino in fondo allo schermo rappresenta la posizione del giocatore sul terreno di gioco, e si muoverà variando il parametro «POSITION».
La traiettoria della boccia sarà la linea passante per i due mirini.
Nel lancio, si può far ruotare la boccia verso destra o verso sinistra, in modo che, giunta a terra, essa cambi la sua direzione.
Affinché succeda ciò, bisognerà modificare il parametro SPIN, facendo in modo che nel display relativo si accenda a sinistra o a destra un certo numero di led. L'effetto sarà proporzionale a questo numero.
La potenza di lancio (POWER) si determinerà invece premendo il pulsante e tenendolo premuto tanto a lungo quanta è la potenza desiderata. Durante questa operazione, il display POWER indicherà la potenza che si sta determinando.
Nel lancio del pallino, la potenza di lancio non è controllabile (in modo da rendere impossibil ilanci di bocce alla stessa potenza, che risulterebbero troppo facili), dato che questa non supera mai la terza tacca del display ed è in gran parte determinata casualmente.
Una boccia lanciata alla massima potenza atterra a 2/3 del campo di gioco e compreso il rotolamento non arriva mai oltre la linea di fine campo.

PRATICA

La pratica (PRACTICE) permette al giocatore di esercitarsi al gioco senza la necessità di giocare con un avversario.

In questa opzione è possibile disporre gli elementi di gioco (il pallino e 3 bocce nere) sul campo nel modo desiderato, in modo da creare particolari situazioni che si desidera tentare di risolvere.

Ciò è possibile tramite i comandi che appaiono nella seconda finestra.

Per scegliere la boccia (o il pallino) che si intende muovere:
— selezionare il comando «SELECT»
— premere il pulsante
— scegliere la boccia muovendo il joystick verso l'alto o verso il basso.
— premere il bottone.

Per muovere la boccia (o il pallino):
— selezionare il comando «SET»
— premere il pulsante
— porre la boccia nella posizione desiderata usando il joystick
— premere il bottone.

Quando tutte le bocce sono nella posizione desiderata:
— selezionare «DONE»
— premere il bottone (in modo che appaiano i comandi per il lancio della boccia)
— lanciare la boccia nel modo desiderato.

Quando tutte le bocce saranno di nuovo ferme, apparirà la scritta:
— YOUR BOWL IS THE NEAREST ONE (nel caso che la boccia lanciata non sia la più vicina al pallino)
oppure:
— YOUR BOWL IS NOT THE NEAREST ONE (nel caso uhe la boccia lanciata non sia la più vicina al pallino)
seguita da 3 comandi: NEW SCHEME - SAME AGAIN - OPTIONS.

Se si desidera continuare la pratica e riposizionare le bocce, si dovrà selezionare «NEW SCHEME»» e premere il pulsante, dopodiché si ripeterà la procedura già descritta.

Per continuare la pratica con la stessa disposizione degli elementi di gioco, selezionare «SAME AGAIN» e premere il pulsante.

Nel caso si voglia abbandonare la pratica e tornare al gioco, selezionare «OPTIONS» e premere il bottone.

FASI DI GIOCO

Una partita a bocce si divide in turni (ROUNDS), il cui numero varia a seconda dell'andamento del gioco.

Ogni turno è diviso in 5 lanci (uno per il pallino e 4 per le bocce).

Tra i vari turni vi è una schermata che mostra il vincitore del turno appena terminato, i punti ottenuti in esso, il punteggio di ogni giocatore e il punteggio da eguagliare o superare per vincere.
Nel caso che uno dei due giocatori vinca, premendo un tasto, apparirà la schermata di fine gioco, dove si potrà scegliere segiocare un'altra partita alle stesse condizioni (SAME GAME) oppure no (NEW GAME).

USCITA DAL GIOCO

Per interrompere una partita premere «F1».

SCHERMO DI GIOCO

Durante la partita, lo schermo è diviso in quattro finestre:
— la prima mostra il terreno di gioco visto dall'alto;
— la seconda serve per la selezione dei parametri di lancio;
— la terza inquadra il giocatore;
— la quarta è riservata ai display dell'effetto (SPIN) e della potenza (POWER), al punteggio parziale (SCORE), ai nomi dei giocatori e ai loro punteggi.

Le bocce del primo giocatore, in tenuta arancione, sono rosse, e in rosso è indicato il suo nome sulla destra dello schermo.

Tutto ciò relativo al secondo giocatore (tenuta, bocce e nome) è invece blu. I colori dei giocatori sono molto importanti per capire il punteggio parziale (SCORE), che riporta graficamente la situazione del momento.

Dopo la scritta SCORE apparirà una sferetta dello stesso colore della boccia più vicina al pallino. Ve ne saranno due nel caso che le prime due bocce più vicine siano dello stesso colore.
Il punteggio parziale è aggiornato solo dopo lo spegnimento dello schermo.

BOCCE

SIMULMONDO
SOFTWARE

KC1 - 110